

新任役員メッセージ



取締役
桐生 隆司

スクウェア・エニックス・グループは、様々なコンテンツを創造し、世界中のお客様にお届けしています。テクノロジーやデバイス、インフラの高度化により事業環境が激変する中、その最前線で、社員一人一人が、お客様の期待に応え、さらにはそれを超える「面白さ」を持ったコンテンツを世に送り出すため、情熱、プロ意識、そしてクリエイティビティを武器に創作に励んでいます。

1ユーザーとして、幼少時から現在に至るまで、様々な当社グループのコンテンツに触れる中で、日常では味わえない興奮や感動を数多く体験してきました。さらには、グローバルでのビジネスシーンで、コンテンツにまつわる共通体験の話題を契機に、言語も文化も異なる人々の心の扉が開いた瞬間に何度も遭遇しました。優れたコンテンツは、国境や世代を越え、紐帯として社会をポジティブな方向へとドライブするパワーを持っていると信じています。

顧客視点を忘れず、送り手として「面白さ」を創造し続ける環境を整備し、当社が社会に貢献できる存在であり続けられるよう、そして当社コンテンツに触れることで人生が豊かになった、そんな体験を持つお客様を一人でも多く増やすことができるよう努力してまいります。

私は学生のころ映画学科で勉強していた時期があり、当時映画は総合芸術と呼ばれていました。音楽、絵画、建築、舞踊など多分野の芸術的要素が全て内包されているためですが、スクウェア・エニックス・グループが創り出しているものはそこに双方向性を加え、「総合芸術を超えた」コンテンツだと思っています。

さらに周辺環境に目を向けると、CPUやGPUなどのハードウェアの進化、5Gやクラウドなどのネットワークインフラの普及、F2Pやサブスクリプション等のビジネスモデルの台頭、AIやブロックチェーンなどの技術革新等、取り巻く環境は劇的に進化を遂げています。それら環境は決してコンテンツの外側の話ではなく、コンテンツデザインに取り込まれて更なる進化を促す重要な要素となっています。

スクウェア・エニックス・グループにはこれら芸術から先端技術まで、多岐にわたる領域をカバーする才能豊かな人材が揃っており、それらを有機的につなげる環境が整っていることが強みとなっています。32年間ゲーム開発に携わってきた者としてそれらの強みを再認識し、コンテンツ制作の内部の視点を活かしてグループの発展に貢献していきたいと考えております。



取締役
北瀬 佳範

1989年にアルバイトとしてエニックスに入社し、ドラクエ課から始まり、「ドラゴンクエスト」関連書籍や月刊「少年ガンガン」創刊に関わる出版営業、宣伝業務を経て、1997年にゲームソフトのプロデュース部署に異動。以降、20年以上にわたり「ドラゴンクエスト」を中心にゲームプロデュース業務に携わってまいりました。

ゲーム業界は、技術の進歩はもちろん、ビジネスモデルの変化、メディア、購買層、販売地域の拡大と、この30年ほどで劇的に進化してまいりました。スクウェア・エニックス・グループは、その環境変化をいち早くキャッチアップし、お客様の期待より半歩先を行く、自分達が面白いと本気で思えるコンテンツを一貫して制作し続けてまいりました。

それを可能にしたスクウェア・エニックス・グループの強みは、新しいアイディア、面白い試みを許容する自由な社風と、それをコンテンツとして具現化できる優秀な人材にあると考えております。進化し、変化し、拡大していく市場に向かって、スクウェア・エニックス・グループがこれまで以上に新しく面白いコンテンツを生み出し続けていけるよう、30年以上にわたるゲームエンタテインメント業界での現場経験、知識を活かして、全力で取り組んでまいります。



取締役
三宅 有



社外取締役
高野 直人

スクウェア・エニックス・グループの歴史は、人々とともに成長し、常に時代をリードする革新性により刻まれてきていると思います。

今、大きく経済や社会の仕組みが変化する時代を迎えています。

また、人々の生活スタイルもこの数年で大きく変わりました。文化的な環境やインフラも大きく変化しています。

そうした中で、エンタテインメント・コンテンツ企業であるスクウェア・エニックス・グループには、これまでの歴史と伝統を基礎に、新しい分野・領域に挑戦し続ける経営スタイル・企業風土がより一層求められていると思います。今までにはなかった多様な価値観・発想や技術力がますます重要になってきています。

私のバックグラウンドは、広く金融・経営の分野です。欧米での銀行業務、証券・リース・投資銀行業務やベンチャー投資、とりわけ米国会社でのマネジメントとしての経験が、スクウェア・エニックス・ホールディングスの経営に多様性を付加し、事業戦略の発展に寄与するものと確信しています。どうぞよろしくお願い申し上げます。

「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」の長年にわたるファンとして、スクウェア・エニックス・グループは私が20代のころから大変興味を持っている会社でした。また、創造性豊かな優れたエンタテインメントを提供する会社として敬意を抱いていました。

この度、その創造性あふれる会社に、社外取締役（監査等委員）として会社経営に参画することになり、大変光栄なことと感じています。

私は、金融業界において長らく資金調達、資金運用等様々な分野に携わってまいりました。また経営陣の一員として人事、財務、経営企画、海外現地法人に従事してまいりました。

全く異なる分野の仕事をしてきたわけですが、こと企業経営という観点から見ると、共通する部分も多いのではないかと考えています。

スクウェア・エニックス・グループが、今後グローバルに成長していくにあたって、長年の企業経営の経験を生かして貢献できるよう努めてまいりたいと思います。



社外取締役（常勤監査等委員）
岩本 信之